

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat manusia sebagai makhluk sosial mendorong manusia untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dengan demikian, wawasan dan pengetahuan manusia berkembang. Proses komunikasi ini terjadi sejak manusia hadir dalam kehidupan. Sejak manusia hadir dalam kehidupan, sejak itu pula terjadi proses pertukaran ide, informasi, gagasan, keterangan, imbauan, permohonan, saran, usul, bahkan perintah.

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti 'sama'. *Communico, communication* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*).¹ Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui proses tertentu sehingga tercapai apa yang dimaksudkan atau diinginkan oleh kedua pihak. Di dalam komunikasi terkandung maksud dan tujuan yang jelas antara si penerima pesan atau pengirim pesan (*komunikator*) dengan si penerima pesan (*komunikan*).² Komunikasi memiliki fungsi tidak hanya sebagai pertukaran informasi dan pesan tapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta dan ide. Agar komunikasi berlangsung efektif dan informasi yang disampaikan oleh seorang

¹ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 46

² Edi Harapan dan Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), h. 2

komunikasikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh seorang komunikator, maka seorang komunikator perlu menetapkan pola komunikasi yang baik pula.

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikand). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan biasanya berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.³ Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, di tempat pekerjaan, dipasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi.⁴

Komunikasi interpersonal pada dasarnya merupakan jalinan hubungan interaktif antara seorang dengan orang lain, di mana lambang-lambang pesan secara efektif digunakan adalah bahasa. Sebagian besar komunikasi antar pribadi memiliki tujuan, seperti meminta saran dan pendapat kepada orang lain. Asumsi dasar komunikasi interpersonal adalah bahwa setiap orang yang berkomunikasi akan membuat prediksi data dan efek psikologis dari perilaku komunikasi, yakni bagaimana pihak yang menerima pesan memberikan reaksinya. Jika menurut persepsi komunikator reaksi komunikand menyenangkan, maka ia akan merasa bahwa komunikasinya telah berhasil.⁵

³ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.11

⁴ Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 1

⁵ Heri Zan Pieter, *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*, (Jakarta: Kencana 2012), h. 92

Komunikasi interpersonal tidak bisa dielakkan dalam hidup bermasyarakat. Komunikasi interpersonal dianggap sebagai interaksi tatap muka antara dua atau lebih, di mana pengirim bisa menyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula.⁶ Komunikasi antar-pribadi (*interpersonal communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya tempat lambang-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar-manusia menggunakan bahasa.⁷ Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.⁸ Komunikasi antar-pribadi memegang peranan sangat penting bagi hubungan apa saja tentang hal ini tidak ada yang membantah. Komunikasi antara orangtua dan anak juga menjadi dasar pertumbuhan psikologis anak-anak. Budaya komunikasi yang baik dalam keluarga akan melahirkan anak yang cerdas.⁹

Peristiwa komunikasi interpersonal mencakup hampir semua komunikasi informal dan basa-basi, percakapan sehari-hari yang dilakukan sejak saat bangun pagi sampai embali ketempat tidur. Sebagian besar kegiatan komunikasi interpersonal yang dilakukan berlangsung secara tatap muka (*face to face*). Oleh karena itu terjadilah kontak pribadi (*personal contact*) antara komunikator dan komunikan. Pribadi komunikator menyentuh pribadi komunikannya. Ketika komunikator menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika.

⁶ *Ibid*, h. 98

⁷ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jogjakarta:Ar-ruzz Media 2016), h. 141

⁸ Herri Zan Pieter, *Op.cit*, h. 53

⁹ Nurani Soyomukti, *Op.cit*, h. 146

Komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikannya pada saat itu juga. Jenis komunikasi ini dianggap komunikasi yang efektif dalam upaya mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis berupa percakapan.

Komunikasi interpersonal juga merupakan komunikasi yang mencakup hubungan antar manusia yang paling erat, misalnya komunikasi antara dua orang yang saling menyayangi. Komunikasi merupakan medium penting bagi pembentukan atau pengembangan pribadi dan untuk kontak sosial. Melalui komunikasi manusia tumbuh dan belajar, seseorang mampu menemukan dirinya sendiri dan orang lain, bergaul, bersahabat, bermusuhan, mencintai, atau mengasihi orang lain, dan sebagainya.¹⁰

Komunikasi antarpribadi lebih efektif berlangsung jika berjalan secara dialogis, yaitu antara dua orang saling menyampaikan dan memberi pesan secara timbal balik. Dengan komunikasi dialogis, berarti terjadi interaksi yang hidup karena masing-masing dapat berfungsi secara bersama, baik sebagai pendengar maupun pembicara. Keduanya memasukkan pesan dan informasi, keduanya saling memberi dan menerima. Kemungkinan munculnya pengertian bersama (*mutual understanding*) dan empati lebih besar karena keduanya saling berdekatan, bisa melihat mimik muka, tatapan mata, serta bahasa tubuh.¹¹

Bentuk komunikasi interpersonal dapat juga terjalin dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara anak dan orang tua. Anak membutuhkan orang lain untuk berkembang. Dalam hal ini, orang yang

¹⁰ Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Grasindo, 2004), h. 32

¹¹ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.143

mempunyai peranan yang besar dalam pembentukan kepribadian anak dan pertama bertanggung jawab adalah orang tua. Perbedaan umur antara orang tua dan anak yang cukup besar, berarti pula perbedaan masa yang dialami oleh kedua belah pihak. Perbedaan masa yang dialami akan memberikan jejak-jejak yang berbeda pula dalam bentuk perbedaan sikap dan pandangan-pandangan antara orang tua dan anak. Yang menarik dari status sebagai orang tua adalah bahwa apa pun yang diperbuat orang tua, tujuan mereka semata-mata adalah mengasuh, melindungi, dan mendidik anak-anak. Termasuk tanggung jawab orang tua dalam memenuhi kebutuhan si anak, baik dari sudut organis maupun psikologis, antara lain sandang-pangan-papan; maupun kebutuhan-kebutuhan psikis, salah satunya adalah kebutuhan akan perkembangan intelektual seorang anak melalui pendidikan.¹²

Persoalan muncul ketika kepemimpinan yang diterapkan oleh orang tua tidak mampu menciptakan suasana kehidupan keluarga yang kondusif. Suasana kehidupan keluarga yang tidak kondusif itu, misalnya seringnya terjadi konflik antara orang tua dan anak. Implikasinya adalah renggangnya hubungan antara orang tua dan anak. Kesenjangan demi kesenjangan selalu terjadi. Komunikasi yang baik pada akhirnya sulit diciptakan. Inilah awal kehancuran hubungan antara orang tua dan anak dalam keluarga. Kegagalan orang tua dalam mendidik anak selama ini terjadi, bukan tidak mungkin disebabkan komunikasi yang dibangun berlandaskan kesenjangan tanpa memperhatikan sejumlah etika komunikasi. Padahal etika komunikasi sangat penting dalam rangka mengakrabkan hubungan

¹²Gunarsa, Singgih, *Psikologi Untuk Keluarga*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1984), h. 6

orang tua dan anak. Komunikasi yang bagaimana pun bentuknya harus memperhatikan etika komunikasi. Sebab hanya dengan memperhatikan etika komunikasi itulah yang harmonis dapat, dibangun dalam rangka mendidik anak dalam keluarga.¹³

Disamping itu, pentingnya komunikasi dalam kehidupan juga mendorong berkembangnya teknologi informasi sehingga komunikasi massa juga terlibat dalam memengaruhi komunikasi antar individu atau kelompok yang bersangkutan. Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, baik melalui media cetak maupun elektronik. Tetapi seiring perkembangan zaman di era sekarang, komunikasi melalui media massa lebih sering menggunakan media elektronik, khususnya internet yang merupakan hasil dari teknologi modern. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini membuat seakan batas dan jarak yang menghambat antar wilayah nasional maupun internasional menjadi semakin pudar. Artinya seluruh masyarakat dengan teknologi dalam kaitannya internet, dapat dengan mudah kapan saja dan dimana saja mengakses berbagai bentuk informasi dari berbagai belahan dunia lain, tanpa harus berada langsung ditempat tersebut.¹⁴

Penggunaan internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Menurut data survei APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia), pada tahun 1998 jumlah pengguna internet di Indonesia baru mencapai 500 ribu pengguna, namun pada tahun 2017 telah mencapai 500 ribu pengguna. APJII pada tahun 2017 menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta

¹³ Syaiful Bahri Djamilah, *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 5

¹⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga 2007), h. 300

pengguna dengan mayoritas pengguna internet terbanyak berada di usia 19-34 tahun (49,52%), dan diikuti dengan usia 35-54 tahun (29,55%), dan 13-18 tahun (16,68%).¹⁵ Menurut Jamalul penggunaan internet berdasarkan usia tertinggi direntang usia 13-18 tahun sebesar 75,50%.

Perkembangan komunikasi di era digital melahirkan berbagai bentuk media baru, salah satunya adalah game. Media game online sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak, lebih cenderung candu terhadap game online dan menganggap bahwa game online suatu kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi, terutama dengan keluarga. Game online sangat populer pada anak, remaja dan juga dewasa. Permainan ini dapat membuat seorang bermain secara berlebihan yang sering disebut dengan istilah kecanduan. Jika memainkannya secara berlebihan maka akan berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosial dan kurangnya berkomunikasi dilingkungan luar dan bahkan dilingkungan keluarga, sehingga waktunya hanya akan dihabiskan dalam bermain game online hal ini terlihat dimana para pemain akan rela memakai waktunya setiap hari untuk bermain game online tanpa melakukan aktivitas yang lain.¹⁶

Memburuknya komunikasi diakibatkan oleh orang tua yang acuh dengan perkembangan anaknya, contohnya ketika anak bermain game online berjam-jam dirumahnya. Hubungan yang tidak baik atau buruk antara orang tua dengan anak, merupakan salah satu faktor penyebab anak lebih memilih bermain game online

¹⁵ Rizal Fieter, *Pengaruh Online Experience Terhadap Loyalty melalui Satisfaction Pemain Mobile Legends*. Jurnal AGORA, Vol. 6, No. 2, (Surabaya: 2018), h. 1

¹⁶Fitria Yusnita, SKRIPSI S1: *Hubungan Antara Intesitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja*, 2009

berjam-jam. Biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya atau aktivitas lain, sehingga waktu untuk anak kurang bahkan tidak ada. Keberadaan orang tua juga mempunyai pengaruh, misalnya orang tua jarang dirumah menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak kurang, bahkan tidak ada sama sekali.

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua adalah sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai maupun norma pada pribadi anak. Apabila komunikasi tidak terjalin dengan baik didalam keluarga sering terjadi kesalah pahaman akibat kurangnya komunikasi antara orang tua dengan anak, maupun sebaliknya. Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Banyaknya *game online* yang bisa dimainkan di *gadget* atau di handphone masing-masing setiap orang, baik itu *game online* maupun *game offline*.

Game yang saya akan bahas ini adalah *game online mobile legends* yang sedang marak-maranya, *game* ini sedang menjadi *trend* di setiap kalangan termasuk di anak remaja. Menurut Frendy Tan (Country Manager Moonton Indonesia), mengatakan bahwa Mobile Legends telah diunduh sebanyak 35 juta kali dengan total pemain harian di Indonesia mencapai 8 juta pemain. Mobile Legends menjadi yang teratas dan terpopuler pada Aplikasi *Google Play Store* dengan jumlah *downloader* lebih dari lima puluh juta.¹⁷ Sebagian besar anak remaja sangat gemar memainkan *game* tersebut. Para remaja memainkan *game*

¹⁷ Sumber *Google Play Store* diakses pada tanggal 7 Mei 2018 pukul 13.37 WIB

tersebut atau *game mobile legends* dengan berbagai alasan untuk bermainnya, seperti hanya ingin tahu, hanya mengikuti *trend*, dan untuk menghilangkan kebosanan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dari tanggal 26-29 September 2018 melihat salah satu contoh kasus pecandu *Game Online Mobile Legends* di Komplek Azhar Kenten Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin yang terjadi pada remaja yang bernama Muhammad Ridwan beliau sekarang berumur 16 tahun dan duduk dibangku sekolah kelas 1 SMK, dalam kehidupan sehari-hari Ridwan tak lepas dari yang namanya *game online*, game yang sering ia mainkan adalah *mobile legends*. Akibatnya anak remaja tersebut lebih fokus kepada *Game online* dari pada melakukan kegiatan lain seperti halnya anak remaja yang pada umumnya dilakukan. Penulis menemukan berdasarkan data observasi kurangnya peduli orang tua kepada anak yang menjadi pecandu *game online* dikarenakan kesibukan orang tua akan urusan pekerjaan diluar rumah maupun didalam rumah sehingga kurangnya bimbingan dan arahan orang tua kepada anak pecandu game online sehingga anak tersebut menjadi pecandu *game online mobile legends*.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, penulis tertarik untuk meneliti **Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak Remaja dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah:
 - a. Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.
 - b. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung proses komunikasi interpersonal antara orang tua terhadap anak mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.
2. Kegunaan penelitian ini adalah:
 - a. Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya pengetahuan tentang komunikasi interpersonal.

- b. Secara praktis, penelitian ini berguna bagi: *pertama*, bagi orang tua sebagai pedoman atau masukan tentang cara berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola yang ada, sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis dalam keluarga. *Kedua*, untuk menambah referensi dan sebagai sumber informasi bagi kalangan mahasiswa, dosen dan berbagai kalangan lain yang membutuhkan, khususnya dalam memahami masalah. *Ketiga*, bagi peneliti untuk memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak.
- c. Secara akademis, hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan Ilmu Komunikasi, dan berguna juga untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap pola komunikasi interpersonal dalam mengatasi anak remaja pecandu *game online*.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam mengkaji skripsi yang berhubungan dengan skripsi yang penulis buat, penulis juga menemukan beberapa skripsi yang terkait dengan pembahasan yang akan penulis lakukan mengenai “Komunikasi Interpersonal & Pecandu *Game Online Mobile Legends*” secara umum sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang berjudul “*Peranan Komunikasi Interpersonal Pimpinan Redaksi terhadap Motivasi Kerja Wartawan (Studi Pada Koran Harian Umum Berita Pagi)*” yang diteliti oleh Zahri. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa peranan yang dilakukan oleh pimpinan redaksi dalam memotivasi wartawan untuk bekerja harus membuka jalur-jalur komunikasi dan menjamin

lancarnya arus komunikasi. Karena pada dasarnya manusia dengan segala kelebihan pikiran, kecerdasan dan kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan, memiliki perilaku rutin untuk berkomunikasi dengan orang-orang sekitar.¹⁸

Kedua, penelitian yang berjudul “*Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dengan Altruisme Pada Remaja*” yang diteliti oleh Heru Wibowo. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan Altruisme pada remaja. Hubungan dari keduanya menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat komunikasi interpersonal seseorang maka semakin baik Altruisme seseorang dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

Ketiga, penelitian berjudul “*Pola Hubungan Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dengan Anak terhadap Motivasi Berprestasi Anak*” yang diteliti oleh Herdiansyah Pratama. Penelitian ini fokus pada pola hubungan komunikasi antara anak dan orang tua terhadap motivasi berprestasi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak terhadap peningkatan motivasi prestasi anak.²⁰

¹⁸Zahari, *Peranan Komunikasi Interpersonal Pimpinan Redaksi Terhadap Motivasi Kerja Wartawan (Studi Pada Koran Harian Umum Beritapagi Palembang)*, Skripsi, (Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2009)

¹⁹ Heru Wibowo, *Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dengan Altruisme Pada Remaja*, Skripsi, (Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2009)

²⁰ Herdiansyah Pratama, *Pola Hubungan Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Anak*, Skripsi, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011)

Setelah peneliti melihat judul skripsi yang ada, ada beberapa judul yang sama membahas tentang pola komunikasi interpersonal namun objek yang diteliti berbeda seperti yang judul saya ambil pembahasan tentang Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends*. Perbedaan dari kedua penelitian di atas ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah dapat dilihat dari subjek, objek, dan lokasi penelitian. Subjek yang diambil oleh peneliti sendiri adalah orang tua yang memiliki anak remaja, yang memiliki anak remaja *pecandu game online mobile legends* dan objeknya adalah pola komunikasi yang digunakan orang tua dan anak remaja yang menjadi pecandu *game online (mobile legends)*.

E. Kerangka Teori

Dalam komunikasi dikenal pola-pola tertentu sebagai perwujudan perilaku manusia dalam berkomunikasi. Menurut Soejanto pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Menurut Yusuf pola komunikasi orangtua dapat diidentifikasi menjadi 3, yaitu: *Pertama*, pola komunikasi membebaskan (*permissive*), yaitu pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. *Kedua*, pola komunikasi otoriter, yaitu pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. *Ketiga*, pola

komunikasi demokratis yaitu pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak.²¹

Komunikasi interpersonal memiliki empat pendekatan dalam terjadinya proses komunikasi interpersonal sebagai berikut: informatif merupakan teknik komunikasi dengan menyampaikan pesan secara berulang-ulang untuk memberikan informasi kepada komunikan yang bersifat satu arah. Dialogis adalah terjadinya percakapan atau dialog, menuju proses berbagai informasi. Pendekatan ini merupakan cara mempengaruhi dan mengubah pandangan maupun sikap orang lain dengan terbuka. Persuasif merupakan proses komunikasi yang kompleks yang dilakukan oleh individu dengan menggunakan pesan secara verbal maupun nonverbal yang dilakukan dengan cara membujuk yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang melalui pesan-pesan yang diterima. Instruktif pendekatan ini dicirikan dengan pemberlakuan pemaksaan dan sanksi dari komunikator ke pada komunikan. Agar komunikasi dengan pendekatan ini lebih manusiawi, kiranya pemaksaan itu tidak langsung diberlakukan secara mutlak.²²

Untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini diperlukan suatu teori, sebab teori memiliki peran penting dalam melakukan penelitian untuk menunjang hasil dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini akan menggunakan teori komunikasi interpersonal menurut Leslie Baxter dan Barbara

²¹ Andi Subhan Amir dan Trianasari, "*Pola Komunikasi Antarpribadi Dalam Pengasuhan Anak: Kasus Orang Tua Beda Agama*", Jurnal Komunikasi KAREBA, Vol. 2, No. 1 Januari-Maret 2013, (Makassar:2013), h. 16-17

²² Pamela Roossilawaty, "*Komunikasi Interpersonal Guru dalam Pengenalan Ketrampilan Sosial Pada Anak Usia Dini*", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 4 No. 3, 2016 (Samarinda: 2016), h. 500-501

Montgomery bahwasanya teori komunikasi interpersonal berkenaan dengan teori *relatioanal dialectics*.

Teori *relational dialectics* tumbuh dari ketidakpuasan akan bias-bias monologic dari penelitian komunikasi keluarga/interpersonal, yang mana wacana-wacana tentang keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan memiliki hak istimewa ketika wacana-wacana yang bersaing tentang non-pengungkapan, ketidakterdugaan, dan otonomi dibungkam.²³ Kedua sarjana komunikasi Leslie Baxter dan Barbara Montgomery ini menaruh perhatian lebih pada komunikasi intim yang terjadi dalam hubungan dekat. Mereka menemukan bahwa dalam setiap hubungan percintaan, persahabatan, maupun kekeluargaan, selalu ada konflik antara orang-orang di dalamnya. Karenanya, *relational dialectics* menitik beratkan kajian pada tekanan, perjuangan, dan kekacauan umum yang terjadi dalam ikatan pribadi yang dekat.

Teori *dialektika relasional* didasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan argumennya mengenai hidup berhubungan.²⁴

- a. Hubungan tidak bersifat *linear*
- b. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan
- c. Kontradiksi merupakan fakta fundamental (mendasar) dalam berhubungan
- d. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

²³ Stephen W.Littlejohn & Karen A.Foss, *Teori Komunikasi Theories of human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), edisi 9, h.303

²⁴ Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), hal., 234

Menurut saya teori *dialektika relasional*, menjelaskan bahwa suatu hubungan selalu mengandung kontradiksi. Dan diperlukan suatu komunikasi yang berfungsi mengatur, merumuskan, dan menyelesaikan kontradiksi yang terjadi.

F. Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk member gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, videotape, dikumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen lainnya.²⁵

1. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun menjadi populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak remaja yang menjadi *pecandu game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar yang berjumlah 107 KK (Kepala Keluarga).

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Disini peneliti berpedoman pada Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua,

²⁵ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), h. 11

sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurutnya sampel dapat diambil antara 10%-15% hingga 20%-25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada.²⁶ Maka dari itu sampel yang diambil adalah $10\% \times 107 \text{ informan} = 10 \text{ informan}$, jadi sampelnya adalah 10 orang tua khususnya ibu dari anak yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Dengan demikian peneliti mengambil 10 orang tua dari populasi orang tua yang memiliki anak remaja di Komplek Kenten Azhar sebagai perwakilan subjek penelitian.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah bersifat kualitatif yang menguraikan data-data yang berkaitan dengan Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak dalam Mengatasi Pecandu Game *Online Mobile Legends* di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

b. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung diperoleh oleh pemberi data kepada pengumpul data, diantaranya adalah anak pecandu game dan orang tua dari anak pecandu game yang bersangkutan. Data sekunder, adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data

²⁶ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 112

kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Peneliti menggunakan dokumen seperti buku dan bahan-bahan dari internet yang berkaitan dengan penelitian. Diantara bukunya yaitu : *Komunikasi Organisasi* karya Arni Muhammad, *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak* karya Anita Trisiah, *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan* karya Heri Zan Pieter, *Pengantar Ilmu Komunikasi* karya Nurani Soyomukti.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Observasi, yang dimaksud metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indera.²⁷ Pengamatan dilakukan dengan cara mendatangi langsung lokasi penelitian, kemudian mengamati proses komunikasi yang terjadi di sekitar lokasi penelitian khususnya komunikasi yang berkenaan dalam pola komunikasi orang tua dengan anaknya.
- b. Wawancara, merupakan sebuah proses memperoleh sebuah keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanggung jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau

²⁷ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2005) h. 134

orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.²⁸ Wawancara ini secara langsung dengan para informan yaitu penulis melakukan wawancara dengan orang tua anak yang pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar untuk dapat mengetahui bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua kepada anaknya yang pecandu *game online mobile legends*.

- c. Dokumentasi, merupakan proses pengumpulan dan pengambilan data berdasarkan tulisan-tulisan berbentuk catatan, buku dokumentasi ataupun foto. Dokumentasi yang diperoleh berupa tentang hal-hal yang ada hubungan demografi di Komplek Kenten Azhar.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data *field research* dan di analisis melalui penyajian secara deskriptif kualitatif. Dalam hal ini menganalisis data kualitatif, Bodgan menyatakan bahwa:

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, dan menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.”²⁹

²⁸ *Ibid*, h. 126

²⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2005), h. 88

Data yang dihimpun dalam skripsi ini di analisis mengikuti model Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu:

- a) Reduksi data
- b) Penyajian data
- c) Penarikan kesimpulan/verifikasi³⁰

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui secara keseluruhan dari isi penelitian ini maka penulis menyusun suatu sistematika pembahasan yaitu sebagai berikut:

Bab I, adalah pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, adalah landasan teori yang berisikan tinjauan umum pengertian komunikasi dan komunikasi *interpersonal* (unsur-unsurnya, cirri-ciri dan klasifikasi komunikasi *interpersonal* ,faktor pendukung dan penghambat komunikasi interpersonal, komunikasi orang tua dan anak, serta pengertian *game online mobile legends*.

Bab III, adalah gambaran umum daerah Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin, jumlah dan mayoritas masyarakat yang menetap di daerah tersebut, struktur pemerintahan, sosial ekonomi dan agama.

³⁰ Matthew B. Milles A. Michael Huberman, *Analisa Data Kualitatif*, (Jakarta:UI Press, 1992), h. 16

Bab IV, adalah analisis data yang berisi tentang pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi *pecandu game online mobile legends*.

Bab V, adalah penutup yang berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran.